



XBOX 360

KINECT™



ACTIVISION®



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360®, du capteur Kinect et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur www.xbox.com/support ou appelez le support technique Xbox.

Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Pour Commencer	2
Activités	3
Brise-glace / ours, chasseur, Ninja	3
Frappe-taupe	3
Vélo	4
Kayak	5
Wave Riding	6
Pêche	7
Tir au Pigeon	8
Pigeons d'argile	8
Tir à l'arc	9
comment obtenir de l'aide sur Kinect	10
xBox LIVE	10
connexion	10
contrôle Parental	10
Service consommateurs Pour la France	11
CONTRAT DE LICENCE PRODUIT	12
Le jeu en toute sécurité avec Kinect	14

Pour Commencer

Cabela's Adventure Camp propose deux modes de jeu : la Coupe Cabela et le Jeu libre. Faites attention à Greg, il peut être vraiment pénible. Il peut lâcher des choses sur votre chemin pour vous ralentir.

Coupe Cabela

Bienvenue dans la Coupe Cabela ! Choisissez un personnage et jouez à Ours, Chasseur, Ninja pour déterminer qui va choisir les activités de la semaine. Chaque semaine se termine sur une passionnante partie de Frappe-taupe. Amusez-vous bien au Cabela's Adventure Camp !

Jeu libre

Ce mode de jeu vous permet de vous lancer immédiatement dans votre activité préférée, que ce soit en solo, avec des amis ou de la famille.

Ma cabane

C'est ici que vous pouvez voir les objets que vous avez trouvés, les succès débloqués et vos statistiques de jeu.

Mode Sauvage

Lors d'une session multijoueur, les joueurs dont ce n'est pas le tour de jouer peuvent attaquer le joueur actif dans le jeu. Leur objectif consiste à gêner le joueur actif dans la poursuite de ses objectifs. Remarquez que dans les activités dans lesquelles deux joueurs sont actifs, le mode Sauvage n'est pas disponible. Utilisez une manette Xbox 360 pour attaquer.

Activités

Brise-glace / Ours, Chasseur, Ninja

Pierre, Papier, Ciseau façon camp de vacances ! Le chasseur bat l'ours, l'ours bat le ninja et le ninja bat le chasseur. Le meilleur sur 3 parties l'emporte. Dans la Coupe Cabela, le gagnant choisit les activités de la semaine.

Action

Contrôle

Pose de l'ours



Lever les deux mains au-dessus de la tête comme un ours dressé.

Pose du chasseur



Placer les mains devant vous comme si vous teniez une arme.

Pose du ninja



Lever une jambe et mettre les deux mains sur les épaules, comme si vous étiez prêt à attaquer.

Frappe-taupe

Vous avez 3 chances de frapper les taupes dans l'ordre dans lequel elles chantent. A chaque manche, une note supplémentaire est ajoutée à la chanson.

Pour commencer à jouer, tapez une des taupes sur la tête.

Action

Contrôle

Choisir la taupe à frapper



Pointer la main vers l'écran pour déplacer le marteau.

Frapper la taupe



Abaissier la main sur la taupe.

Vélo

Descendez une pente tout en collectant des pièces sur le chemin. Attention aux arbres qui tombent à terre. Le gagnant est celui qui a le meilleur score.

Contrôles du mode Sauvage : pour attaquer le joueur, appuyez sur les bonnes combinaisons de touches. L'enchaînement doit être assez rapide pour que ça fonctionne. S'il y a plusieurs attaquants, le premier qui termine l'enchaînement déclenche l'action de Greg.

Action

Contrôle

Piloter



Tendre les bras comme si vous teniez un guidon. Pour tourner, pencher à droite ou à gauche.

Accélérer



Courir sur place.

Sauter



Sauter sur place.

Kayak

Pagayez dans les rapides tout en collectant des pièces sur votre route. Attention aux rochers qui tombent. Le gagnant est celui qui a le meilleur score.

Contrôles du mode Sauvage : pour attaquer le joueur, appuyez sur les bonnes combinaisons de touches. L'enchaînement doit être assez rapide pour que ça fonctionne. S'il y a plusieurs attaquants, le premier qui termine l'enchaînement déclenche l'action de Greg.

Action

Contrôle

Piloter



Placer les bras comme si vous teniez une pagaie. Pour tourner, se pencher à droite ou à gauche.

Accélérer



Imiter le geste de pagayer en alternant à droite et à gauche pour accélérer.

Retournement



Se pencher deux fois de suite de gauche à droite pour retourner le kayak.

Sauter



Sauter sur place.

Wave Riding

Foncez à travers différentes zones du lac. Collectez le nombre de pièces nécessaire pour débloquer la zone suivante. Attention aux tourbillons ! Le gagnant est celui qui a le meilleur score.

Contrôles du mode Sauvage : pour attaquer le joueur, appuyez sur les bonnes combinaisons de touches. L'enchaînement doit être assez rapide pour que ça fonctionne. S'il y a plusieurs attaquants, le premier qui termine l'enchaînement déclenche l'action de Greg.

Action

Contrôle

Piloter



Ramener une main sur votre torse, l'autre bras restant tendu. Se pencher à gauche et à droite pour tourner.

Vitesse



Écarter les mains loin du torse. Plus vous vous étendez, plus vous allez vite.

Sauter



Sauter sur place.

Pêche

Prenez des poissons de la couleur indiquée à l'écran. Essayez de tout terminer avant que le temps soit écoulé.

Pour commencer à jouer, tendez la main pour « prendre » la canne à pêche.

Action

Contrôle

Lancer la ligne



Imiter un geste de lancer avec la main, en commençant par la lever au-dessus de votre tête. Le mouvement commence main en l'air et se termine la main à l'horizontale devant vous.

Ramener le poisson



Lever les bras comme si vous tiriez le poisson hors de l'eau.

Lancer à la cuiller



Imiter un geste de lancer avec la main, en commençant par la pointer vers le sol. Remonter ensuite la main à l'horizontale.

Changer d'appât (niveau 2 uniquement)



Pointer la main gauche vers l'appât à l'écran. Balayer de gauche à droite ou de droite à gauche pour passer en revue les 3 types d'appât.

Tir au Pigeon

Attendez le bon moment pour les abattre. Suivez-les avec la main gauche et tirez avec la main droite, faisant comme si vous pompez de haut en bas. Touchez plus de cibles que votre adversaire.

Pour commencer à jouer, tendez la main pour prendre le fusil.

Action

Contrôle

Viser



Pointer la cible à l'écran avec la main gauche.

Tirer



Utiliser la main droite pour imiter un rechargement de fusil à pompe.

Pigeons D'argile

C'est pratiquement comme le tir au pigeon, mais il y a 5 positions depuis lesquelles tirer et chacune d'entre elles offre un angle de tir différent. Vous n'avez de munitions que pour 5 manches de 5 tirs à chaque position, ne ratez pas vos cibles.

Pour commencer à jouer, tendez la main pour prendre le fusil.

Action

Contrôle

Viser



Pointer la cible à l'écran avec la main gauche.

Tirer



Utiliser la main droite pour imiter un rechargement de fusil à pompe.

Tir à l'arc

Avec un arc et des flèches, chaque joueur doit toucher autant de cibles en bois mobiles que possible avant la fin du temps imparti. Vous voyez une cible qui rapporte beaucoup de points ? Abattez-la avant votre adversaire. Touchez autant de cibles que possible avant la fin du temps imparti.

Pour commencer à jouer, tendez la main pour prendre l'arc.

Action

Contrôle

Préparer le tir



Bras gauche tendu en direction du sol, tirer la main droite vers le menton.

Viser



Imiter le geste de tenir un arc avec une flèche. Utiliser la main gauche pour pointer et viser la cible.

Tirer



Étendre le bras droit loin du corps, sur le côté ou vers le haut, pour imiter le lâcher de la flèche.

Comment obtenir de l'aide sur Kinect

Pour plus d'informations, rendez-vous sur Xbox.com

Pour obtenir plus d'informations sur Kinect (notamment des didacticiels), rendez-vous sur www.xbox.com/support.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® est le service de jeux et de loisirs en ligne pour la Xbox 360®. Pour y accéder gratuitement, il vous suffit de connecter votre console à votre ligne Internet haut débit. Vous pourrez ainsi profiter de démos de jeux gratuites et accéder instantanément à des films en HD (vendus séparément). Et grâce à Kinect, un simple geste de la main suffit à contrôler vos films en HD. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer en ligne avec vos amis dans le monde entier et bénéficier de nombreux autres avantages. Xbox LIVE est votre sésame vers une foule de jeux, de loisirs et de plaisirs. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle Parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

Allez sur les sites Internet indiqués ci-dessous pour en savoir plus sur Cabela's Big Game Hunter: Hunting Party et d'autres super jeux vidéo Cabela's.

www.ActivisionHunts.com

www.facebook.com/ActivisionHunts

www.youtube.com/ActivisionHunts

Service consommateurs Pour la France

<http://activision-fr.custhelp.com>

Notre rubrique d'assistance web répertorie les dernières informations disponibles et propose les liens permettant de télécharger gratuitement les correctifs.

Cette rubrique étant mise à jour quotidiennement, veuillez s'il vous plaît vous y référer avant de nous contacter. Pour consulter la liste des questions les plus fréquemment posées, sélectionnez une plateforme dans la section "Réponses".

Si vous ne trouvez aucune question correspondant à votre problème, saisissez un mot-clé.

Assistance par e-mail et téléphone

Veuillez consulter notre site pour obtenir les dernières informations de contact et les horaires d'ouverture pour votre pays et langue. Notre Service Consommateurs offre uniquement une assistance technique. Ni aide de jeu ni code de triche ne seront fournis.

Remarque: Merci de ne pas renvoyer de jeu à Activision sans avoir au préalable contacté le Service Consommateurs. Selon notre politique, les demandes de retour et de remboursement doivent être effectuées auprès du détaillant ou du site Internet via lequel vous avez acheté le produit.

France

Aide en ligne et email	http://activision-fr.custhelp.com
Téléphone	01 8288 2725 (coût d'un appel local)
Horaires	Du lundi au vendredi de 10h à 20h Le samedi de 12h à 18h

Belgique et Luxembourg (Français)

Aide en ligne et email	http://activision-fr.custhelp.com
Téléphone	02 8082 848 (coût d'un appel local)
Horaires	Du lundi au vendredi de 10h à 20h Le samedi de 12h à 18h

CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux et toute documentation intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.
- Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision , si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.



Le jeu en toute sécurité avec Kinect

Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez. En jouant avec Kinect, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

Avant de jouer : Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écarter les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

Durant le jeu : Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact. Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

Avant d'autoriser des enfants à utiliser Kinect : Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser Kinect, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser Kinect sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. Assurez-vous que **les enfants jouent avec Kinect de manière sûre** et savent utiliser correctement le système.

Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement : Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur Kinect. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur Kinect des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

Ne vous surmenez pas. Jouer avec Kinect peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser Kinect, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant Kinect. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.

Arrêtez et reposez-vous si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, **ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER** et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur www.xbox.com.



activision.com

Activision Blizzard France, 102/116 rue Victor Hugo, 92300 LEVALLOIS-PERRET

© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. Tous droits réservés. Cabela's et le logo Cabela's sont des marques déposées de Cabela's Incorporated. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. Toutes les autres marques et noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

76646226FR